

DESKRIPSI SEMANTIK *ONOMATOPE* DALAM KOMIK

SERIAL *INUYASA*

NASKAH PUBLIKASI

Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan

Guna Mencapai Derajat S-1

Program Studi Pendidikan Bahasa Sastra Indonesia dan Daerah



Oleh :

SUTARNI

A 310 080 309

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA

2012

PENGESAHAN

DESKRIPSI SEMANTIK *ONOMATOPE* DALAM KOMIK

SERIAL *INUYASA*

Yang dipersiapkan dan disusun oleh:

SUTARNI

A 310 080 309

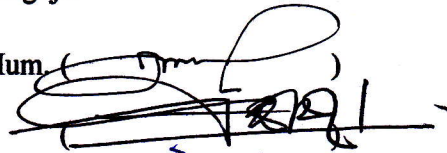
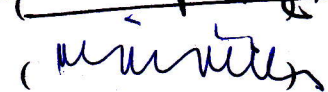
Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

Pada tanggal : 13 Agustus 2012

dan dinyatakan telah memenuhi syarat.

Susunan Dewan Penguji:

1. Prof. Dr. H. Abdul Ngalim, M. M, M. Hum.
2. Dra. Atiqa Sabardila, M. Hum.
3. Prof. Harun Joko Prayitno, M. Hum.

()
()

Surakarta, 13 Agustus 2012

Universitas Muhammadiyah Surakarta

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dekan,



()
(Drs. H. Sofyan Anif, M.Si.)

NIK.547

DESKRIPSI SEMANTIK *ONOMATOPE* DALAM KOMIK

SERIAL *INUYASA*

Sutarni

Program Studi Pendidikan Bahasa Sastra Indonesia dan Daerah

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Muhammadiyah Surakarta

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah: (1) mendeskripsikan struktur onomatope dalam komik serial *Inuyasa*, (2) mendeskripsikan fungsi onomatope dalam komik serial *Inuyasa*, dan (3) mendeskripsikan makna onomatope dalam komik serial *Inuyasa*.

Metode pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik pustaka, simak, dan catat. Metode analisis data dalam penelitian ini menggunakan metode padan ekstralingual. Metode padan ekstralingual adalah metode analisis dengan cara menghubungkan-bandingkan unsur-unsur yang berada di luar bahasa. Objek penelitian ini memfokuskan pada struktur, fungsi dan makna onomatope dalam komik serial *Inuyasa*.

Hasil yang diperoleh dari penelitian ini ada 3. (1) Struktur onomatope dalam komik serial *Inuyasa* yang diklasifikasikan berdasarkan jumlah silabel ada tiga, yaitu: (a) onomatope berbentuk satu silabel atau *monosilabel*, (b) onomatope berbentuk dua silabel atau *bisilabel*, dan (c) onomatope berbentuk tiga silabel atau *multisilabel*. (2) Fungsi onomatope dalam komik serial *Inuyasa* ada lima macam: (a) fungsi membentuk nama benda yang menghasilkan tiruan bunyi dari benda yang bersangkutan, (b) fungsi pembentukan nama perbuatan yang dilakukan manusia yang menghasilkan bunyi tiruan, (c) fungsi untuk mewujudkan keadaan tokoh, (d) fungsi menunjukkan intensitas peristiwa atau tindakan, dan (e) fungsi memberikan efek tertentu bagi pembaca komik. (3) Makna onomatope berupa bentuk yang menandai suara atau bunyi tertentu. Bunyi-bunyi tersebut ada yang memiliki kenaikan tingkat menjadi sebuah kata dan dapat dimaknai apabila diletakkan pada suatu kalimat. Makna onomatope yang terdapat dalam komik serial *Inuyasa* ada empat, yakni: (a) onomatope berupa suara khas hewan, (b) onomatope suara khas benda, (c) onomatope peristiwa atau tindakan, dan (d) benda atau alat yang sifatnya kecil.

Kata kunci: *metode padan ekstralingual, onomatope, komik.*

I. PENDAHULUAN

Ardiwinata (2002: 42) berpendapat bahwa pemilihan ragam bahasa dalam bahasa tulis dipengaruhi oleh beberapa faktor sesuai dengan kebutuhan penulis. Seperti bahasa tulis seorang pengarang untuk menulis cerpen, novel, atau komik menggunakan ragam bahasa yang berbeda antara pengarang satu dengan lainnya. Dalam wacana komik berbeda dengan wacana di novel atau cerpen.

Wacana tulis di novel dan cerpen bahasa memegang peran penting agar isi cerita dapat diikuti oleh pembaca, berbeda dengan wacana di komik. Wacana di komik menggunakan bahasa tulis hanya sedikit, berfungsi untuk mendukung gambar sebagai pokok utama pengarang dalam menampilkan cerita yang dibuat. Cerita bergambar inilah yang disebut dengan komik.

Bahasa tulis dalam komik dipergunakan untuk memberikan efek imajinasi pembaca sebagai ungkapan perasaan para tokoh disebut dengan onomatope. Onomatope adalah kata-kata yang dibentuk berdasarkan tiruan bunyi. Tiruan bunyi yang ditimbulkan dari berbagai benda dapat berasal dari tabrakan benda, benda jatuh, persinggungan benda, letusan benda, dan lain sebagainya. Bunyi yang ditimbulkan oleh gerakan tokoh antara lain: berjalan, menendang, memukul, menangkis pukulan, mengibaskan tangan, berlari, dan lain-lain. Tiruan bunyi yang ditimbulkan oleh berbagai gerakan tersebut antara lain: *des*, *buk*, dan *wuss*. Onomatope dapat berupa arti dalam pemakaiannya sesuai dengan konteksnya.

Onomatope dalam komik sering dibuat oleh pengarang dalam kisah untuk anak-anak. Seperti komik serial *Inuyasa*, yang menceritakan tentang pertarungan Inuyasa dengan Naraku masih terus berlanjut. Meskipun sudah berkali-kali tubuh Naraku dihancurkan, dia tidak mati juga. Goryomaru mengizinkan Inuyasa tinggal di kuilnya untuk sementara. Namun, Kagura menyerang kuil itu. Kisah cerita inuyasa banyak menggunakan onomatope, seperti *brak*, *drit*, atau tiruan bunyi lainnya sehingga memudahkan pembaca untuk memahami kisah inuyasa.

Berdasarkan uraian di atas, maka penelitian ini dipilih judul: “Deskripsi Semantik *Onomatope* dalam Komik Serial *Inuyasa*”. Ada dua alasan dipilih judul tersebut. Pertama, pembahasan tentang onomatope sejauh penulis masih belum banyak, walaupun ada penelitian onomatope ada perbedaan dalam kajian. Kedua, penulis berpendapat bahwa onomatope merupakan kajian yang menarik dalam bahasa, sebab dengan memahami onomatope yang dipergunakan oleh pengarang dapat membantu seseorang mendidik dalam pembelajaran di SD semakin menarik.

Terkait dengan pernyataan di atas, maka ada tiga rumusan masalah dalam penelitian ini, yaitu (1) Bagaimanakah struktur *onomatope* dalam komik serial *Inuyasa*? (2) Bagaimana fungsi *onomatope* dalam komik serial *Inuyasa*? dan (3) Bagaimana makna *onomatope* dalam komik serial *Inuyasa*? Tujuan penelitian ini, yaitu (1) Mendeskripsikan struktur *onomatope* dalam komik serial *Inuyasa*; (2) Mendeskripsikan fungsi *onomatope* dalam komik serial *Inuyasa*; dan (3) Mendeskripsikan makna *onomatope* dalam komik serial *Inuyasa*.

Penelitian yang berhubungan dengan onomatope pernah dilakukan oleh Diyanti (2000) berjudul “Kajian Semantik Wujud Onomatope dalam Komik Serial *Donald Bebek*”. Diyanti membahas makna dari onomatope sebagai pembentuk nama benda yang ada dalam komik serial *Donald Bebek*. Ada lima macam makna pembentuk nama benda, yaitu: (1) onomatope sebagai pembentuk nama benda yang menghasilkan suara yang bersangkutan; (2) onomatope sebagai pembentuk nama perbuatan dari benda yang menghasilkan suara yang bersangkutan; (3) onomatope sebagai pembentuk intensitas peristiwa atau tindakan; (4) onomatope sebagai pembentuk keadaan emosi; dan (5) onomatope sebagai pemberi efek tertentu. Penelitian Diyanti memiliki relevansi dengan penelitian ini yaitu, onomatope. Diyanti menemukan bahwa onomatope dalam komik serial *Donald Bebek* sebagai pembentuk nama benda.

Rahmanto (2000) telah melakukan penelitian dengan judul “Karakteristik Komik Karya Wid NS”. Komik karya Wid NS mempunyai karakteristik pada elemen-elemen sebagai berikut: (a) pembuatan gambar dan (b) penulisan cerita. Dari aspek tema cerita, karakteristik komik Wid NS adalah adanya penokohan sebagai sentral cerita. Karakteristik yang menonjol dalam komik Wid NS adalah tidak dijumpainya onomatope sebagai tiruan bunyi. Penelitian Rahmanto memiliki perbedaan dengan penelitian yang dilakukan ini. Perbedaannya terletak pada objek kajian dan analisisnya, yaitu objek kajian penelitian Rahmanto komik karya Wid NS dan menganalisis karakteristik komik.

II. METOD PENELITIAN

Objek penelitian dalam penelitian ini adalah onomatope pada komik serial *Inuyasa* karya Takahashi Rumiko. Data dalam penelitian ini berupa kata-kata pada komik serial *Inuyasa*. Kata-kata yang dianalisis dalam komik serial *Inuyasa* adalah kata yang mempunyai unsur-unsur onomatope. Sumber data dalam penelitian ini berasal dari literatur-literatur yang berhubungan dengan penelitian. Sebab penelitian ini merupakan penelitian kepustakaan.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik pustaka, teknik simak, dan teknik catat. Teknik keabsahan data menggunakan triangulasi data. Menurut Sutopo (2002: 79) menyebutkan adanya empat jenis *trianggulasi*, yaitu: (a) triangulasi data atau sumber, (b) triangulasi peneliti, (c) triangulasi metode, dan (d) triangulasi teori. Dalam penelitian ini menggunakan triangulasi teori dan triangulasi peneliti. Teknik analisis data yang digunakan adalah metode padan ekstralingual. Mahsun (2005: 112) padan merupakan kata yang bersinonim dengan kata banding dan sesuatu yang dibandingkan mengandung makna adanya keterhubungan sehingga padan di sini diartikan sebagai hal menghubungkan-bandingkan, sedangkan ekstralingual mengacu pada makna unsur-unsur yang berada di luar bahasa. Jadi, metode padan ekstralingual adalah metode analisis dengan cara menghubungkan-bandingkan unsur-unsur yang berada di luar bahasa.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Penelitian

Data yang dianalisis dalam penelitian ini sejumlah 105 data. Berdasarkan struktur silabel yang dianalisis, data yang terdiri atas satu silabel (monosilabel) sejumlah 52 data, dua silabel (bisilabel) 47 data, dan tiga silabel (multisilabel) sejumlah 6 data. Struktur onomatope tersebut diklasifikasikan ke dalam pola suku kata. Berdasarkan fungsi onomatope, data yang terdiri atas membentuk nama benda 32 data, membentuk nama perbuatan 19 data, menunjukkan keadaan emosi 16 data, menunjukkan intensitas peristiwa atau tindakan 22 data, memberi efek tertentu 16 data. Sedangkan berdasarkan makna yang dianalisis, 1 data bermakna suara khas hewan, 50 data bermakna suara khas benda, 48 data bermakna peristiwa atau tindakan, dan 6 data bermakna benda atau alat yang sifatnya kecil.

2. Pembahasan

a. Struktur *Onomatope* pada komi serial *Inuyasa*

1) *Onomatope* terdiri atas satu silabel (monosilabel)

(1a) *GREB*

Miroku : Apa yang kau lakukan barusan? Kau mau menangkap kekasihku...!? (menahan siluman ikan, *GREB*)
Siluman ikan: Iya, karena dia cantik.

Data 18 (*GREB*) pada dialog di atas menunjukkan onomatope bentuk satu silabel (monosilabel). Bentuk *GREB* pada dialog tersebut terdiri atas struktur konsonan konsonan vocal konsonan (KKVK).

(1b) *KERK*

Koga : Lho! Itu biasakan? Kalau sepasang kekasih sudah lama tidak bertemu....

Inuyasa : Siapa yang sepasang kekasih! Awas, kau! (Inuyasa mengamncam Koga dengan mencengkram tangannya, *KERK*).

Kagome: Sudah, hentikan Inuyasa!

Pada data 21 (*KERK*) di atas menunjukkan onomatope bentuk satu silabel (monosilabel). Bentuk *KERK*, pada dialog tersebut terdiri atas struktur konsonan vokal konsonan konsonan (KVKK). Data 20 (SKB) *KERK* menunjukkan suara tangan yang sedang mencengkram. Keadaan situasi tokoh di atas menunjukkan bahwa tokoh Inuyasa merasa marah dan cemburu karena melihat Kagome bertemu dengan Koga.

2) Onomatope terdiri atas dua silabel (bisilabel)

(1k) *BWEEESS*

Miroku: Hmm, sepertinya bangai siluman ini berserakan ke empat penjuru.

Sango : Ya. Kurasa, siluman yang digerakkan oleh Haku bukan hanya satu ekor ini.

Warga : Wuaaa, siluman.

Inuyasa: Sankontesso!! (Inuyasa berteriak Sankontesso atau jurus angin penyayatnya untuk membunuh siluman itu dan menimbulkan bunyi *BWEEESS*)

Onomatope bentuk dua silabel *BWESS* data 9 di atas merupakan contoh-contoh yang banyak terdapat pada setiap peristiwa yang terjadi pada komik. Bentuk *BWEEESS* menunjukkan suatu peristiwa yang dilakukan manusia dengan mengeluarkan jurusnya untuk membunuh.

(1l) *DUAAAKK*

Hakudoshi: Moryomaru, kau makanlah Koga. Sekaligus shikon no tamanya.

Koga : Huh! menarik!. Jika memang mau memakanku, coba saja kalau bisa! Hyaaaa! (Koga marah dan menendang Moryomaru dengan keras yang menimbulkan bunyi *DUAAAKK*)

Data 15 (*DUAAAKK*) di atas menunjukkan onomatope bentuk dua silabel (bisilabel). Bentuk *DUAAAKK* terdiri atas struktur konsonan vokal vokal vokal vokal konsonan konsonan (KVVVVKK). Bentuk *DUAAAKK* menunjukkan suara orang yang menendang tubuh sekeras mungkin.

3) Onomatope terdiri atas tiga silabel (multisilabel)

(1u) *DRAAK DRAAK DRAAK*

Ibu Shima : Hii! Dia mau menghancurkan rumah kita!

Ayah Shima : Tuan Mitoku! Tolooong! (melangkah ketakutan, *DRAAK DRAAK DRAAK*).

Miroku : Aku mengerti! Tenanglah...

Data 13 (*DRAAK DRAAK DRAAK*) pada dialog merupakan onomatope bentuk tiga silabel (multisilabel). Bentuk *DRAAK DRAAK DRAAK* pada dialog tersebut terdiri atas struktur konsonan konsonan vokal vokal konsonan, konsonsn konsonan vokal vokal

konsonan, konsonan konsonan vokal vokal konsonan (KKVVK KKVVK KKVVK).

(1v) *DRUK DRUK DRUK*

Inuyasa : Ikan raksasa!

Siluman ikan: Kalian akan rasakan akibatnya! (menyerang rumah, *DRUK DRUK DRUK*).

Bentuk *DRUK DRUK DRUK* data 14 pada dialog tersebut terdiri atas tiga silabel (multisilabel). Bentuk *DRUK DRUK DRUK* pada dialog terdiri atas struktur konsonan konsonan vokal konsonan, konsonsn konsonan vokal konsonan, konsonan konsonan vokal konsonan (KKVK KKVK KKVK).

b. Fungsi

1) Fungsi Pembentuk Nama Benda yang Menghasilkan Tiruan Bunyi dari Benda yang Bersangkutan.

(2a) *BWET*

Kagura: Tak bisa kubiarkan. Disekitar sini pasti ada jantung Naraku. Pasti ada petunjuk tentang bayi itu!. Kalian... jadiasukanku (Mengibaskan kipas ke siluman, *BWET*).

Bunyi *BWET* data 10 merupakan bunyi tiruan yang terdapat pada suatu benda. Bunyi yang dimaksud adalah bunyi saat kipas dikibaskan pada siluman.

(2b) *CRANK*

Dua anak muda: Pedangnya seperti batu permata.

Inuyasa :Kongosoha!! Rasakan ini. (Inuyasa mengibaskan pedangnya pada musuh, *CRANK*)

Data 12 (*CRANK*) pada dialog tersbut merupakan bunyi tiruan yang terdapat pada suatu benda. Bunyi yang dimaksud adalah bunyi saat pedang atau samurai yang digunakan untuk membunuh siluman yang berubah menjadi serpihan.

2) Fungsi Pembentuk Nama Perbuatan yang Dilakukan Manusia yang Menghasilkan Bunyi Tiruan.

a) Tiruan bunyi yang membentuk suara dari hewan

(2d) *GRRRR*

Inuyasa : Akulah lawanmu!

Siluman ikan : Kau akan kutelan bulat-bulat sekaligus!
(siluman ikan marah, *GRRRR*).

Onomatope bunyi *GRRR* data 1 merupakan bunyi tiruan yang terdapat pada suatu hewan. Bunyi yang dimaksud adalah suara yang dihasilkan oleh seekor siluman ikan raksasa.

- b) Tiruan bunyi yang membentuk nama perbuatan yang dilakukan bunyi benda yang menghasilkan suara tertentu

(2e) *BWEEEEE*

Sango: Rasakan ini! Hiraikotsu! (Melempar Hiraikotsu pada siluman dan mengenai siluman tersebut, *BWEEEEE*).

Bunyi *BWEEEEE* data 8 di atas merupakan tiruan bunyi yang membentuk nama perbuatan yang dilakukan bunyi benda yang menghasilkan suara tertentu. Bunyi yang dimaksud adalah suara yang dihasilkan oleh *hiraikotsu* (senjata Sango) Sango yang mengenai siluman.

(2f) *ZRUUUTS*

Miroku : Sango, awas!

Siluman ikan: Rasakan ini. (Menyemburkan air lewat mulutnya untuk menyerang Sango yang mengendarai Kirara dan membawa pergi nona Shima, *ZRUUUTS*).

Data 38 di atas menunjukkan bunyi *ZRUUUU*, merupakan tiruan bunyi yang membentuk nama perbuatan yang dilakukan bunyi benda yang menghasilkan suara tertentu. Bunyi yang dimaksud adalah suara yang dihasilkan oleh siluman ikan yang mengeluarkan air melalui mulutnya yang ditujukan pada Sango yang mengendarai Kirara.

- c) Bunyi tiruan yang dihasilkan oleh perbuatan manusia

(2g) *HIK HIK HIK*

Inuyasa : Kalau kau masih bersikeras, aku juga akan sungguh-sungguh!

Siluman ikan : Nona Shima, padahal aku mempercayaimu. (Merasa sedih karena dihianati dan menagis, *HIK HIK HIK*).

Onomatope bunyi *HIK HIK HIK* data 90 di atas merupakan bunyi tiruan yang dihasilkan oleh perbuatan manusia. Bunyi yang dimaksud adalah suara pernyataan manusia karena rasa kecewa kemudian menangis.

(2h) *HUK HUK*

Kagome : Hiraikatsu ditangkisnya!

Sango : Ukh...(Tenggelam di air dan tersedak, *HUK HUK*).

Data 93 (*HUK HUK*) merupakan bunyi tiruan yang dihasilkan oleh perbuatan manusia yang sedang tenggelam dan tersedak oleh air.

3) Fungsi untuk mewujudkan keadaan tokoh.

(2i) *HAAH*

Miroku: Betapa senangnya aku duduk di atas punggung Kirara sambil memeluk Sango. *HAAH*

Inuyasa: Pokoknya aku tak akan minta maaf!

Onomatope bunyi *HAAH* data 89 di atas merupakan tiruan mewujudkan keadaan tokoh. Bunyi yang dimaksud adalah menunjukkan emosi individu yang sedang kecewa.

(2j) *HOOH*

Koga: Dia kabur...

Dua anak muda (Merasa kesal melihat siluman itu kabur, *HOOH*).

Data 91 (*HOOH*) merupakan tiruan mewujudkan keadaan tokoh. Bunyi yang dimaksud adalah menunjukkan emosi individu yang merasa kesal karena musuh yang menyerangnya kabur.

4) Fungsi menunjukkan intensitas peristiwa atau tindakan.

(2k) *JDUK JDUK JDUK*

Inuyasa : Kyaaa! (Memukul/meninju kelapa anak-anak pertapa, *JDUK JDUK JDUK*).

Tiga pertapa : Apa yang kau lakukan!?

Bunyi *JDUK JDUK JDUK* data 57 merupakan tiruan menunjukkan intensitas peristiwa atau tindakan. Bunyi yang dimaksud adalah peristiwa yang dilakukan oleh manusia ketika meninju secara sengaja dengan keras.

(2l) *TRIING*

Inuyasa: Kebetulan, ini jadi ajang untuk melatih jurus baru.
(Inuyasa mengibaskan Tessaiga/pedangnya ke udara, *TRIING*).

Data 104 (*TRING*) merupakan tiruan menunjukkan intensitas peristiwa atau tindakan. Bunyi yang dimaksud adalah pada peristiwa pedang yang dikibaskan ke udara. Contoh *TRIING* memperlihatkan bahwa intensitas peristiwa atau tindakan yang dilakukan tergolong rendah, dalam arti tidak memerlukan tenaga yang besar dan tidak menimbulkan suara keras.

5) Fungsi memberikan efek tertentu bagi pembaca komik

(2m) *BRUUK*

Inuyasa : Tidakkah kau tau itu?!
Siluman ikan: Aaargh! (Terjatuh saat terkena serangan dari Inuyasa, *BRUUK*).

Data 45 di atas menunjukkan bunyi *BRUK*, merupakan tiruan memberikan efek tertentu bagi pembaca komik. Bunyi yang dimaksud adalah memberikan efek atau kesan kepada pembaca tentang suara benda jatuh yang sangat keras sebab ditunjang oleh gambar siluman ikan yang jatuh akibat serangan Inuyasa.

(2n) *PLAK*

Miroku: Sango, kau tidak apa-apa? (Memukul kepala siluman ikan dengan keras, menghasilkan suara *PLAK*)

Bunyi *PLAK* data 60 merupakan tiruan memberikan efek tertentu bagi pembaca komik. Bunyi yang dimaksud adalah memberikan efek atau kesan kepada pembaca tentang tokoh yang memukul musuh atau siluman sangat keras sebab ditunjang oleh gambar tokoh yang sedang memukul siluman. Berdasarkan dua contoh di atas dapat dipahami bahwa onomatope sebagai pemberi efek atau kesan bagi pembaca dapat difungsikan sebagai penjelas gambar dan tulisan kalimat.

c. Makna

1) Onomatope berupa suara khas hewan

(3a) *GRRRR*

Inuyasa : Akulah lawanmu!

Siluman ikan: Kau akan kutelan bulat-bulat sekaligus!
(siluman ikan marah, *GRRRR*).

Data 1 (*GRRRR*) merupakan onomatope berupa suara khas hewan. Bunyi yang dimaksud adalah menunjuk pada suara khas jenis siluman ikan.

Bunyi *GRRRR* pada contoh pertama yang dihasilkan oleh suara siluman ikan belum bisa dikatakan menjadi sebuah kata. Bunyi atau suara tersebut meningkat menjadi kata yang digunakan untuk menyebut nama perbuatan yang dilakukan oleh binatang tersebut. Selanjutnya nama perbuatan disebut *geram* atau *mengeram*.

Bentuk-bentuk onomatope yang telah meningkat menjadi kata dan kemudian dapat digunakan dalam pemakaian bahasa sehari-hari secara utuh dalam bentuk kalimat. Bentuk-bentuk tersebut hanya digunakan untuk mengiringi suara hewan yang mengeluarkan bunyi yang dimaksud. Contoh bentuk onomatope yang sudah menjadi kata dan digunakan dalam kalimat (2p).
(3b) Siluman itu *MENGERAM* karena sedang marah.

2) Onomatope suara khas benda (3c) *KREEERRK*

Miroku: Tidak ada..?

Inuyasa: Dia musnah. (Tanah/tempat siluman itu diserang dan siluman itu menghilang, tanah itu retak akibat, *KREEERRK*).

Bunyi *KREEERRKK* data 55 merupakan onomatope suara khas benda. Bunyi dimaksud adalah menunjukkan pada suara yang dihasilkan oleh retaknya tanah/benda.

(3d) *ZLEEB*

Siluan ikan: Wanita cantik. Kau juga akan ku bawa ke dasar danau, ku jadikan istriku.

Sango : Apa?

Miroku : Rasakan ini! (menusukkan tongkatnya ke kepala siluman ikan, *ZLEEB*).

Data 82 (*ZLEEB*) merupakan onomatope suara khas benda. Bunyi yang dimaksud adalah menunjukkan pada suara yang dihasilkan oleh benda tajam yang ditusukan.

Bunyi *KREEERRK* dan *ZLEEB* belum bisa disebut sebagai kata. Setelah bunyi tersebut digunakan secara khas untuk menyebut

perbuatan dari benda yang menghasilkan suara barulah berupa kata. Bentuk *KRERK* menjadi bentuk retak dapat digunakan dalam kalimat “*Bangunan itu retak akibat gempa*”. Perubahan bentuk tersebut juga terjadi pada bentuk *ZLEEB* berubah bentuk yang menunjuk pada suatu peristiwa yaitu menusuk dan dapat digunakan pada kalimat “*Jarum suntik itu menusuk lengan kanannya*”.

3) Onomatope peristiwa atau tindakan

(3e) *BRUUUKK*

Inuyasa: Dia itu Miroku lho!. Memalukan sekali, kalau tidak menerima lamaran dari seorang wanita.

Kagome: Inuyasa, Osuwari!! (memarahi Inuyasa dan memukulnya, sehingga Inuyasa terjatuh, *BRUUUKK*).

Bunyi *BRUUUKK* data 45 merupakan onomatope peristiwa atau tindakan. Bunyi yang dimaksud adalah menunjuk pada peristiwa jatuh. Bunyi *BRUUUKK* dalam bahasa Indonesia tidak memiliki makna. Bentuk tersebut akan memiliki makna setelah dimasukkan dalam sebuah kalimat.

Contoh kalimat

(3f) *BRUUUKK!! Yudha terjatuh dari pohon.*

(3g) *GREB*

Miroku : Apa yang kau lakukan barusan? Kau mau menangkap kekasihku...!? (menahan siluman ikan agar tidak kabur, *GREB*)

Siluman ikan: Iya, karena dia cantik.

Bunyi *GREB* data 53 merupakan onomatope peristiwa atau tindakan. Bunyi yang dimaksud adalah menunjuk pada peristiwa menahan seseorang agar tidak pergi atau kabur. Bunyi *GREB* dalam bahasa Indonesia tidak memiliki makna. Bentuk tersebut akan memiliki makna setelah dimasukkan dalam sebuah kalimat.

Contoh kalimat

(3h) Zahra mencoba menahan Yasmin untuk tidak pergi hingga tangannya berbunyi *GREB*.

4) Benda atau alat yang sifatnya kecil

(3i) *TRIING*

Inuyasa: Kebetulan, ini jadi ajang untuk melatih jurus baru. (Inuyasa mengibaskan Tessaiga/pedangnya ke udara, *TRIING*).

Data 104 (*TRIING*) merupakan onomatope peristiwa atau tindakan. Bunyi yang dimaksud adalah menunjuk pada benda tajam atau pedang yang diayunkan.

IV. PENUTUP

Berdasarkan hasil perolehan data dan pembahasan pada bab IV yang mengkaji onomatope yang terdapat dalam komik *Inuyasa*, dapat diambil suatu kesimpulan, yaitu: Pertama, struktur onomatope dalam serial komik *Inuyasa* diklasifikasikan berdasarkan jumlah silabel ada tiga macam, (a) onomatope berbentuk satu silabel (*monosilabel*), (b) onomatope berbentuk dua silabel (*bisilabel*), dan (c) onomatope berbentuk tiga silabel atau lebih (*multisilabel*). Kedua, fungsi onomatope dalam serial *Inuyasa* ada lima, yaitu: (a) fungsi pembentuk nama benda yang menghasilkan tiruan bunyi dari benda yang bersangkutan, (b) fungsi pembentuk nama perbuatan yang dilakukan manusia atau hewan yang menghasilkan bunyi tiruan, (c) fungsi untuk mewujudkan keadaan emosi tokoh, (d) fungsi menunjukkan identitas peristiwa atau tindakan, dan (e) fungsi memberikan efek tertentu bagi pembaca komik. Ketiga, makna onomatope berupa bentuk yang menandai suara atau bunyi tertentu. Bunyi-bunyi tersebut ada sebagian yang memiliki kenaikan tingkat menjadi sebuah kata dan dapat dimaknai apabila diletakkan pada suatu kalimat. Makna onomatope yang terdapat pada komik serial *Inuyasa*, yaitu (a) onomatope berupa suara khas hewan, (b) onomatope suara khas benda, (c) onomatope peristiwa dan tindakan, dan (d) benda atau alat yang sifatnya kecil.

Saran untuk peneliti atau pemerhati bahasa penting untuk memahami bahasa yang selalu berkembang dalam pertumbuhannya. Untuk itu, perlu dilakukan penelitian-penelitian tentang kebahasaan, khususnya tentang onomatope lebih mendalam lagi, baik itu dalam subjek penelitian ataupun dalam permasalahannya sehingga hasil penelitian tersebut dapat menambah pengetahuan lagi pembaca dan dapat dijadikan masukan dalam kualitas penulisan skripsi.

DAFTAR PUSTAKA

- Ardiwinata. 2001. *Pangantar Sosioingusitik*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Ba'dudu, Abdul Muis. 2004. *Morfosintaksis*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Depdiknas. 2008. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Diyanti, Anita. 2000. "Kajian Semantik Wujud Onomatope dalam Komik Serial Donal Bebek". *Skripsi*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Djasudarman, Fatimah T. 2002. *Semantik 1 Pengantar Ke Arah Ilmu Makna*. Bandung: Refika Aditama.
- Keraf, Gorys. 2002. *Diksi dan Gaya Bahasa*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

- Kridalaksana, Harimurti. 2001. *Fungsi dan Sikap Bahasa Edisi Ke 2*. Jakarta: PT. Gramedia.
- Mahsun. 2005. *Metode Penelitian Bahasa*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Moleong, Lexy. J. 2007. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Pateda, Mansoer. 2001. *Semantik Leksikal*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Rahmanto, Setya. 2000. "Karakteristik Komik Karya Wid NS". *Skripsi* (Tidak Diterbitkan). Surakarta: Universitas Sebelas Maret.
- Sutopo, H.B. 2002. *Metodologi Penelitian Kualitatif Dasar Teori dan Terapannya dalam Penelitian*. Surakarta: Sebelas Maret University Press.